Иконы

В игре используется концепция Икон. Иконы - это могущественные персонажи ведущего, имеющие большое влияние в игровом мире, которые, в зависимости от отношений с ними персонажей игроков, могут помогать или противостоять им в ходе игры.
У каждой Иконы своя история, характер, личность. Глубина и точность исторических и общеизвестных сведений о них может разниться: Иконы могут быть и хорошо известными фигурами, и таинственными незнакомцами. Также Иконы связаны между собой определёнными отношениями, которые могут быть дружественными, нейтральными или враждебными.
Твой персонаж может быть связан с одной из Икон. Такая связь может быть положительной, конфликтной или отрицательной. См. раздел “Связь с Иконами”.

Архимаг столетиями оберегал Империю и создал потрясающие новые земли. Он также поставил под угрозу саму ткань реальности, идя на эксперименты, на которые способен лишь гений или надменный безумец.

Черный Рыцарь это бронированный кулак Темных Богов. Пока последователи Богов Света не стоят у него на пути, Черный Рыцарь обращает свой гнев на демонов, пытающихся уничтожить мир, которым его боги желают править. Следуй за Черным Рыцарем, если желаешь победы любой ценой.

Госпожа Демонолог повелевает исчадиями и заигрывает с такими силами, которых избегает сам Архимаг. Она предпочитает своих жертв вопящими, а свой хаос чистым, заявляя при этом, что демоны, которых она вызывает, в противном случае одолели бы Великого золотого ящера, запирающего Бездну. От ее демонов ее отличает две особенности: во-первых она предпочитает, чтобы разрушение было личным, а не вселенским; во-вторых она способна на доброту, при условии, что она для всех оказывается огромным сюрпризом.

Король дворфов это владыка Горна, новой подгорной родины дворфов. Он хотел бы вернуть Нижний дом, потерянный в войне с темными эльфами и глубинными существами. Но теперь, когда в Империи не все спокойно, дворфы все чаще выходят защищать стены, отделяющие Империю от орков и чудовищ Севера.

Королева эльфов правит Двором звезд, единственным местом, где лесные, темные и высшие эльфы собираются как равные и как союзники, а не как соперники и враги. Отточенные столетиями опыта, магические знания Королевы могут посоперничать со знаниями Архимага.

Император правит величайшим человеческим государством, известным как Драконья империя, потому что именно на драконах летят в бой величайшие из ее воинов. Все признаки говорят о наступлении рубежа эпох, но падет ли Империя или перейдет к иному, новому равновесию?

Великий золотой ящер это защитник мира и вдохновитель святых орденов паладинов и независимых героев. Хотя физическая форма Золотого ящера закрывает пролом, не давая Бездне прорваться в мир, его сны и агенты, которых он использует, путешествуют по миру, помогая тем, кто готов сражаться и умереть за правое дело.

Верховная друидка защитница возрождающегося Дикого мира и духовный и магический лидер духов природы и стихий, которые были скованы Империей, но сейчас освобождаются. Она может стать величайшей силой, которая потрясет Империю, развалив ее на части или героиней, которая погубит губителей и укажет новый образ жизни.

Король-лич это владыка нежити, павший тиран, который намерен захватить Драконью империю и восстановить свое древнее царство. Он не полный безумец и в общем понимает разницу между тем, чтобы править королевством и тем, чтобы его уничтожить.

Вождь орков это легендарная фигура. В последний раз, когда он ходил по земле, Король-лич пал, в том числе под его атаками. Кто падет пред его ордами теперь? Кто устоит?

Жрица слышит всех Богов Света и говорит от имени тех, кто ей нравится. Она частью оракул, частью мистик и частью инженер-метафизик, поскольку именно она построила Собор, непрерывно расширяющийся храм, где есть комнаты или целые крылья для каждой веры, к которой она благоволит.

Князь теней это частью вор, частью обманщик, а частью убийца. Для кого-то он герой, для кого-то злодей. Он промотал богатства дворфов, погубил надежды драконов и разграбил мечты богов. Его деяния изменили мир, но его конечных целей и мотивов не знает никто.

Трое были в числе первых драконов, ходивших по земле. Красный это живая машина разрушения. Синяя - чародейка, возможно та что изначально породила чародейство вообще. Черная - царица теней и убийц. В отличие от Великого золотого ящера, который вынужден сражаться один, Трое научились объединять свои силы.

Альтернативные иконы 13th Age

Темная Мать

(Вождь Орков) Давным-давно Темная Мать спала в своей яме, забытая всем миром, став всего лишь мифом. В нынешнюю эпоху она пробудилась, все еще неся на себе шрамы от битв с Королем-Чародеем (ныне возродившимся в образе Белой Королевы). Темная Мать готовится к бою и уже вернула себе свое место абсолютного лидера северных орков.

Герцогиня д'Арк

(Князь Теней) Блестящая светская львица, общественный лидер и обладательница тайной власти. Если шпион отправляет сообщение или убийца исполняет контракт, вероятно за этим стоит именно Герцогиня. Она как изукрашенная драгоценными камнями паучиха, сверкающая так ярко, что за блеском сложно различить паутину, в центре которой она сидит.

Императрица

(Император)

Драконья империя это продолжение железной воли Императрицы, вечной правительницы, что сформировала человеческую цивилизацию. Хотя небольшие королевства продолжают существовать, все короли и королевы отдают дань Императрице. Но даже Императрице, как всему

на свете, суждено умереть и знамения говорят, что грядут перемены...

Азартный Игрок

(Госпожа Демонолог) Азартный Игрок это носитель хаоса и неумолимой судьбы, тот кто якшается с князьями демонов и черпает силы, превосходящие всякое понимание.

Зеленый Человек

(Верховная Друидка) Зеленый Человек это король друидов, живое воплощение магии природы, зеленый предвечный бог, что ходит по этому миру. Его последователи-друиды могут уничтожить империю в фанатичной попытке расширить территорию древней Глуши или создать новый баланс, который приведет к эпохе процветания и мира.

Иерофант

(Жрица)

Иерофант слышит голоса богинь Света и Тьмы и решил стать голосом Света. Голоса темных богинь мучают его и он сражается с ними, с равным рвением охотясь на ведьм и демонов. Из своего форта мук, именуемого Собором он рассылает паладинов и жрецов, чтобы растоптать тех, кто молится не тем богиням. Хотя он в конечном итоге сила добра, они далеко не так мягок и готов прощать, как Муза Света.

Лорд Дикого Гона

(Королева Эльфов) Лорд Дикого Гона правит Двором Шрамов, городом гладиаторов, где лесные, темные и высшие эльфы сходятся в ритуальных боях, чтобы разрешить свои разногласия. Отточенная столетиями междоусобных конфликтов, его магия как минимум не уступает магии Звездной Принцессы.

Муза Света

(Великий Золотой Ящер)

Хотя Муза пожертвовала своей физической формой, чтобы запечатать разрывы между мирами, ее обладающий сверхчувственным восприятием жрицы изрекают ее слова и она является во снах своим паладинам. Она считает, что каждый, кто сражается за правое и доброе дело, находится под ее защитой и повелевает всем, кто следует за ней, вдохновлять других своим примером.

Королева Шестерней

(Король Дворфов)

Королева Шестерней, первая среди дворфов, правит ими из своего дома-крепости в Горне, давая пример другим. Ее дворец полон чудес, которыми она щедро делится с окружающими.

Принцесса Роз

(Черный Рыцарь)

Принцесса Роз это искусительница Темных Богинь. У Принцессы Роз есть армия ухажеров. Ее забавляет, когда те пытаются доказать свою любовь к ней и ее богине, сражаясь с демонами и захватывая новые земли ее именем. Под свое знамя она привлекает и тех, кто верит в любовь и рыцарственность и тех, кто желает показать себя достойным. Гнев же ее достается тем, кто служит Богиням Света.

Звездная Принцесса
(Архимаг)
Звездная Принцесса явилась из иного мира много столетий назад, чтобы сохранить Империю и ее магия сотворила многие чудеса 13ой эпохи. Ее серебряная башня "Горизонт" опустилась на колонне огня на пустынную равнину и город волшебников, выросший вокруг, ныне носит ее имя.

Троица
(Трое)
Троица это первые три драконицы, вступившие в этот мир. Красная Госпожа это опасный философ. Владычица Молний - чародейка, управлявшая стихийными силами, придававшими миру форму. Черная Монахиня - повелительница тьмы и убийц. Троица может не во всем быть согласна друг с другом, но ее объединяют общие планы.

Белая Королева
(Король-Лич)
Белая Королева это непререкаемый лидер проклятых и неумерших. Все ведьмы и колдуны в ужасе подчиняются ее приказам. Некогда свергнутый темный тиран, она вновь вернулась как возрожденная владычица. Наполовину безумная, наполовину величайший гений из всех, что знавал этот мир, ее планы столь же сложны, как лабиринты ее острова.